Games for Windows



AVISO DE EPILEPSIA

Por favor leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Alguns indivíduos são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostos a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia.

Esses indivíduos podem sofrer um ataque ao visualizar imagens de televisão ou ao jogar certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que o indivíduo não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epilépticos.

Se você ou alguém na sua família demonstrar alguns sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando exposto a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se você ou o seu filho demonstrar qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, interrompa IMEDIATAMENTE a utilização do jogo e consulte o seu médico.

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos durante 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

INSTALAR E INICIAR O JOGO

UTILIZADORES DE DISCO

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Quando terminar a instalação, execute o jogo no menu AutoRun (Execução automática) do jogo ou localizando o jogo através do menu Inicio > PROGRAMAS (ou TODOS OS PROGRAMAS) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

PARA UTILIZADORES DA EA STORE

Pode aceder às instruções para instalar/jogar na secção Ajuda que poderá encontrar no EA Link.

- Quando terminar o download do jogo através do EA Download Manager, aparecerá um ícone de instalação onde poderá instalar o jogo. Clique no ícone e siga as instruções que aparecem no ecrã.
- Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

  Nota: Para jogar alguns títulos é necessário um nome de utilizador (e uma licença DRM) que pode activar através do EA Download Manager.

ÍNDICE

ENTRE NO JOGO E REGISTE-SE COM A EA!	2
INFO DA MISSÃO	3
CONTROLOS COMPLETOS	4
CONFIGURAR O JOGO	8
INFORMAÇÕES ACERCA DO EQUIPAMENTO DE COMBATE – NANOSUIT	9
ARMAS E EQUIPAMENTOS	15
VEÍCULOS	20
GUARDAR E CARREGAR	21
OPÇÕES	21
MULTIJOGADOR	22
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	25
APOIO A CLIENTES	27
GARANTIA	28

ENTRE NO JOGO E REGISTE-SE COM A EA!

Crie uma Conta EA e registe este jogo para receber códigos de batota grátis e dicas de jogo da EA - é rápido e fácil!

Pode registar-se durante o processo de instalação ou através do link do Registo Electrónico situado no Menu INÍCIO do Jogo. Pode também visitar a nossa página web em **www.gamereg.ea.com** e registar-se hoje.

> **Nota:** Registar este jogo na sua Conta EA guarda uma cópia do seu Número de Série do PC nos detalhes da "Minha Conta" EA que poderá utilizar no futuro.

INFO DA MISSÃO

Pessoal e Intransmissível

Historial:

Quebra de comunicações inexplicável com equipa de arqueólogos de nacionalidade americana a trabalhar numa ilha no Mar das Filipinas. A última transmissão do chefe de equipa, o Dr Rosenthal, indica que forças do Exército Popular da Coreia (EPC) invadiram a ilha e assumiram o comando da mesma.

Relatório da Situação:

Causa da intervenção do EPC desconhecida: não existiam indicações prévias de objectivos de expansão para este local. Cenários possíveis: captura de descobertas no local da escavação arqueológica; cidadãos americanos recolhidos como reféns para possível pedido de resgate; aquisição de pessoal especializado para projecto desconhecido do EPC.

Acção Autorizada:

Evitar conflito oficialmente sancionado com o EPC é imperativo nesta altura. Recomenda-se infiltração camuflada de pessoal das Forças Especiais – enviar Nanosuits para uma resposta flexível. Objectivo principal: localizar e evacuar reféns. Objectivo secundário: actualizar relatório da situação e confirmar a causa da intervenção do EPC.

Estado: Aprovado.



CONTROLOS COMPLETOS

Crysis® pode ser jogado utilizando os controlos de teclado e rato ou com um Controlador Xbox 360.

Nota: Os controlos de teclado e rato podem ser personalizados. Para alterar qualquer um dos controlos listados abaixo, seleccione OPTIONS>MOUSE & KEYBOARD SETUP (Opções>Configuração de Rato e Teclado) a partir do menu principal e seleccione um separador. Clique na tecla do controlo que pretende alterar, depois prima a nova tecla quando tal lhe for pedido.

TECLADO E RATO

OLHAR/MOVER-SE

Acção	Teclado e Rato
Para a Frente	**W**
Para Trás	**S**
Andar de Lado para a Esquerda/Direita	**A/D**
Inclinar para a Esquerda/Direita	**Q/E**
Pôr-se em Pé/Saltar	**BARRA DE ESPAÇOS**
Correr	**SHIFT+W**
Agachar	**Tecla CTRL Esquerda**
Deitar	**Z**
Visão Nocturna	**I**

ARMAS

Acção	Controlo
Disparar	**Rato 1**
Zoom/Alt Disparo/Modo de Visualização	**Rato 2**
Modo de Disparo	**X**
Recarregar	**R**
Deixar cair a arma	**J**
Binóculos	**B**
Menu de Personalização de Armas	**C/**manter premido **rato 3** e seleccionar ícone da arma **(consultar pág. 18)**
Arma Seguinte/Anterior	**Roda do Rato para baixo/ para cima**
Ataque de Briga/Ataque de Briga com Arma	**Rato 1/T**
Atirar Granada	**G**
Alternar Tipo de Granada	**H**
Alternar Arma de Curto Alcance	**1**
Alternar Arma de Assalto	**2**
Alternar Explosivos	**3**
Alternar Modos Nanosuit	**4**
Alternar Utilitários (apenas Multijogador)	**5**

INTERACÇÃO

Acção	Controlo
Interagir/Entrar/Sair	**F**
Gravação Rápida (Apenas Jogador Individual)	**F5**
Carregamento Rápido (Apenas Jogador Individual)	**F8**
Carregar o Último Jogo Guardado	**F9**
Menu Rápido Nanosuit	**Rato 3/V**
Abrir/Fechar Mapa	**M**
Abrir/Fechar Objectivos (Apenas Jogador Individual)	**TAB**
Abrir Menu Pausa	**ESC**

INTERACÇÃO APENAS PARA MULTIJOGADOR

Abrir/Fechar Chat de Voz	**ALT** (premir e manter premido)
Comandos Rádio	**F5 até F8 + tecla numérica**
Abrir/Fechar Menu de Compra	**P**
Comprar Munições	**.**
Abrir/Fechar Quadro de Pontuações	**TAB** (premir e manter premido)
Ver Todos os Objectivos 3D	**O** (premir e manter premido)
Abrir/Fechar Chat de Equipa	**U/ENTER**
Abrir/Fechar Todos os Chats	**Y/ENTER**
Enviar Mensagem de Chat	**ENTER**

VEÍCULOS

CONTROLOS GERAIS DOS VEÍCULOS

Acção	Controlo
Mudar para Lugar do Condutor	**1**
Mudar para Lugar do Atirador	**2**
Alternar Entre Lugares de Passageiros	**3**
Alternar Visão Terceira Pessoa	**F1**
Mais/Menos Zoom	**Roda do Rato ⇳**
Buzinar	**H**
Luzes	**L**
Arma Principal/Secundária (onde disponível)	**Rato 1/Rato 2**

VEÍCULOS TERRA/ÁGUA

Acção	Controlo
Acelerar/Avançar	**W**
Desacelerar/Recuar	**S**
Virar para a Esquerda	**A**
Virar para a Direita	**D**
Travar	**BARRA DE ESPAÇOS**
Turbo	**SHIFT**

HELICÓPTERO

Acção	Controlo
Aumentar Potência do Motor	**W**
Reduzir Potência do Motor	**S**
Rodar para a Esquerda/Direita	**A/D**
Virar/Inclinar	**Rato**
Afterburner (Câmara de Combustão Auxiliar)	**Tecla SHIFT Esquerda**

VTOL

Acção	Controlo
Acelerar/Avançar	**W**
Desacelerar/Recuar	**S**
Conduzir	**Rato ⇳/⬄**
Andar de Lado para a Esquerda/Direita	**A/D**
Rodar para a Esquerda/Direita	**Q/E**
Mover para Cima	**BARRA DE ESPAÇOS**
Mover para Baixo	**Tecla CTRL Esquerda**
Afterburner (Câmara de Combustão Auxiliar)	**Tecla SHIFT Esquerda**

CONTROLADOR XBOX 360

Nota: Para jogar utilizando um Controlador Xbox 360, tem de instalar o software Controlador Xbox 360 para Windows. Para mais informações, consulte **http://support.microsoft.com/kb/906347**

CONTROLOS DO JOGADOR



- Para alternar Force Feedback ou Controlos de Visão Invertida entre activado e desactivado, seleccione OPTIONS>GAMEPAD SETUP (Opções>Configuração de Comando) a partir do menu principal/menu de pausa e clique nas caixas de verificação.

CONTROLOS DOS VEÍCULOS



CONFIGURAR O JOGO

Para iniciar a sua missão como agente das Forças Especiais, seleccione SINGLE PLAYER (Jogador Individual) no ecrã do menu principal, depois escolha NEW GAME (Novo Jogo). Seleccione um nível de dificuldade – EASY (Fácil), NORMAL, HARD (Difícil) ou DELTA – depois escolha START (Iniciar) para começar.

- Para continuar um jogo previamente guardado, seleccione LOAD GAME (Carregar Jogo).
- Para obter mais informações acerca de como jogar com vários jogadores, consulte *Multijogador* na pág. 22.

Dica: Para alterar o nível de dificuldade durante o jogo, prima ESC para abrir o menu de pausa, depois escolha OPTIONS>GAME SETTINGS (Opções>Definições de Jogo) e seleccione um Difficulty Level (Nível de Dificuldade) a partir do menu pendente

PERFIL DE UTILIZADOR

Crie um Perfil de Utilizador para armazenar os seus dados de jogo. Seleccione PROFILE (Perfil) e depois escolha NEW PROFILE (Novo Perfil). Introduza o Nome de Utilizador que pretende e depois clique em SAVE PROFILE (Guardar Perfil).

- Para carregar um Perfil já existente, seleccione LOAD PROFILE (Carregar Perfil), depois clique no Nome de Utilizador do Perfil que pretende carregar. Seleccione LOAD (Carregar) para carregar o perfil e regressar ao menu principal.

Nota: Se não criar um Perfil com nome, é-lhe criado um Default (Predefinido). Tudo o que é guardado num Perfil de Utilizador não ficará acessível a partir de qualquer outro Perfil de Utilizador.

Nota: Para obter mais informações acerca de como alterar as Opções de Jogo, consulte a pág. 21.

INFORMAÇÕES ACERCA DO EQUIPAMENTO DE COMBATE – NANOSUIT



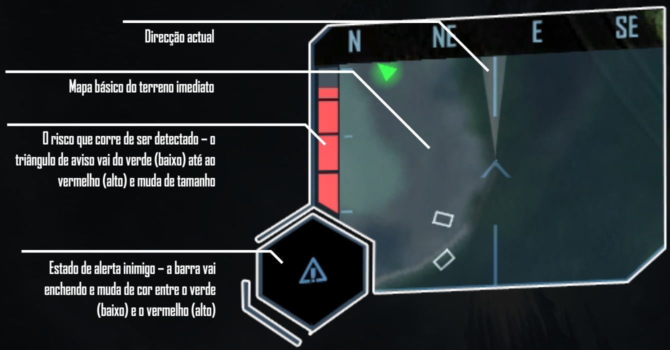
HEADS-UP DISPLAY (VISOR DE AVISO)

O fato de tecnologia de ponta, Nanosuit, é a arma secreta das Forças Especiais Americanas, oferecendo aos agentes uma vasta gama de capacidades melhoradas. O fato apresenta um heads-up display (visor de aviso) (HUD) integrado que utiliza uma ligação via satélite para visualizar informações tácticas fundamentais directamente no visor.



RADAR TÁCTICO E INDICADORES DE AMEAÇA

As tácticas de camuflagem são essenciais para completar uma missão de infiltração com sucesso. Monitorize a situação e os dados acerca do estado das ameaças para se manter oculto.



O Tactical Radar (Radar Táctico) realça a posição de qualquer ponto de objectivo ou unidade próximos:

- Os objectivos aparecem como pontos verdes (principais) ou amarelos (secundários).
- Todo o pessoal está assinalado como setas, apresentando a direcção para que estão virados. Os aliados estão assinalados a azul enquanto que os inimigos aparecem a vermelho – logo que marcados utilizando os binóculos (consulte *Binóculos* na pág. 12).

  Dica: Os inimigos que estejam em estado de alerta (setas amarelas) ou em combate (setas vermelhas a piscar) aparecem no Radar Táctico mesmo que não os tenha marcado. Os veículos aparecem como linhas brancas assim que marcados.

ANÁLISE DE AMEAÇA

O seu HUD apresenta duas variáveis: o risco actual de detecção e o estado de alerta do inimigo.

- O seu risco de detecção é indicado pela aparição de um sinal de exclamação – se este aumentar de tamanho e mudar de verde para amarelo e depois vermelho, a sua visibilidade e, consequentemente, o risco de ser visto, estão a aumentar.
- Se o indicador de estado de alerta do inimigo começar a subir, aja rapidamente para minimizar a sua visibilidade ou afaste-se da sua posição actual.

DETECÇÃO DE IMPACTO

Uma análise instantânea de projecteis que se estejam a aproximar, permite ao Nanosuit localizar na perfeição qualquer inimigo que acerte um tiro ou disparo de qualquer espécie, o que lhe dá a oportunidade de retaliar com precisão. Fique atento a uma barra vermelha no HUD, que indica a direcção do fogo inimigo.

BINÓCULOS

Utilize os binóculos para localizar unidades inimigas - e acompanhá-las nos ecrãs tanto do Radar Táctico como do Mapa Estratégico. Prima **B** para utilizar os binóculos e ajustar o nível de zoom com a roda do rato. As localizações de todas as unidades ou pessoal inimigo visíveis num espaço de 100 metros são automaticamente indicadas por linhas sombreadas no seu campo de visão.

- Uma linha na cor do HUD (verde por predefinição) indica um inimigo que não tem qualquer ideia da sua presença.
- Uma linha amarela mostra que o estado de alerta dele(s) aumentou para suspeição e está(ão) a investigar a área.
- Uma linha vermelha indica que o inimigo está em alerta total - ou em combate.

Para acompanhar inimigos no Mapa Estratégico e no Radar Táctico, pode utilizar os binóculos para os marcar. Obtenha uma visão nítida de uma unidade e centre a mira sobre ela para fixar a sua posição - a linha sombreada pisca a branco e a unidade passa agora a ser acompanhada em tempo real. Os veículos podem ser marcados da mesma forma, mas não apresentaram as cores de alerta. Todas as unidades permanecem marcadas até serem recolhidas ou destruídas.

Dica: As Unidades são **automaticamente** marcadas nos modos de dificuldade Fácil e Normal se estiverem a investigar, em alerta ou dispararem uma arma.

- As setas azuis indicam a localização de unidades amigas.
- A direcção do seu próximo objectivo é indicada por uma seta branca. O ponto do objectivo propriamente dito aparece como um diamante verde com um círculo central amarelo – desloque a mira dos binóculos até aí para ver o nome do ponto do objectivo e a distância a que se encontra deste.

Dica: Quando há apoio aéreo disponível, utilize os binóculos para guiar os aviões que se aproximam centrando a mira dos binóculos no alvo dos aviões.

INFORMAÇÃO ACERCA DA MISSÃO

OBJECTIVOS

À medida que a sua missão progride, o seu relatório e objectivos são actualizados. Prima **TAB** para alternar entre o visor de Objectivos e o Mapa Estratégico (consulte mais baixo) e rever o relatório de situação mais recente e informações acerca da tarefa.

MAPA ESTRATÉGICO

Prima **M** para activar o visor do Mapa Estratégico no HUD. Desloque a roda do rato ⇳ para aproximar/afastar o zoom e mantenha premido o botão do lado direito do rato para mover o mapa. Para além de fornecer um mapa em relevo do terreno local, assinala com precisão locais importantes para a missão (pontos verdes), a sua posição (seta laranja), unidades amigas (setas azuis) e unidades inimigas (setas vermelhas/ ícones de veículos).

Dica: As estações de bloqueio de transmissão do EPC perturbam as transmissões de comunicações, reduzindo a eficácia do mapa e do radar. Desactive o dispositivo de bloqueio para recuperar o apoio por satélite.

PERSONALIZAÇÃO DO NANOSUIT



Mude o fluxo de energia do Nanosuit para um de quatro modos – Speed (Velocidade), Strength (Força), Armor (Armadura) ou Cloak (Camuflagem) – para aumentar as suas capacidades e ir de encontro às diferentes situações com que se depara no campo. A energia do Nanosuit é gasta mas vai-se regenerando com o tempo. Consoante o modo escolhido e a sua situação, as velocidades de gasto e regeneração de energia variam.

SPEED (VELOCIDADE)

Uma injecção de nanobots na sua corrente sanguínea permite-lhe deslocar-se ao dobro da sua velocidade normal. A velocidade de andamento é aumentada sem qualquer custo energético do fato, mas correr (premir e manter premida a **Tecla SHIFT Esquerda)** gasta muita energia, limitando o tempo consecutivo durante o qual pode correr.

STRENGTH (FORÇA)

Esta definição dá-lhe o dobro da força de um humano não melhorado. O exosqueleto muscular do fato é activado, o que lhe permite levantar e atirar objectos maiores, saltar mais alto, provocar maiores danos em ataques de briga e estabilizar armas para um coice reduzido e uma pontaria mais firme. No entanto, todas estas funções têm um preço na energia do fato.

ARMOR (ARMADURA)

Desvia a energia para a estrutura de defesa do fato para aumentar o nível de protecção oferecido pela sua armadura. Qualquer dano sofrido reduz a energia do fato em vez da sua saúde – mas uma vez gasta toda a energia a sua saúde torna-se vulnerável a danos. Para máxima segurança, seleccione o modo Armadura em situações de emergência, tais como quedas de grande altura ou ao fugir de confrontos armados inesperados.

CLOAK (CAMUFLAGEM)

Gera um escudo de camuflagem altamente eficaz, que o torna praticamente invisível. Infelizmente os altos requisitos de energia do sistema de camuflagem sugam a energia do fato, por isso só pode ser utilizado por tempo limitado. A energia extra necessária para manter uma camuflagem eficaz em movimento acelera esta perda de energia.

Aviso: Disparar uma arma no modo Camuflagem, esvazia por completo a energia do fato, tornando-o imediatamente visível.

TROCAR DE MODOS



Há várias maneiras de seleccionar um modo:

- Prima **V** ou clique e mantenha clicada a roda do rato para abrir o visor do Nanosuit, depois escolha uma definição deslocando o rato ⇳/⇔.
- Prima **4** para alternar entre os modos sem abrir o menu do Nanosuit.
- Quando os Suit Shortcuts (Atalhos do Fato) estão activados (OPTIONS>MOUSE & KEYBOARD SETUP>LOOK>SUIT SHORTCUTS (Opções>Definições de Rato e Teclado>Aspecto>Atalhos do Fato)), pode mudar de modos fazendo duplo clique sobre os seguintes comandos chave: correr (**Tecla SHIFT Esquerda**) – modo Velocidade; andar para trás (**S**) – modo Armadura; ataque de briga (**T**) – modo Força; agachar (**Tecla CTRL Esquerda**) – modo Camuflagem.

FUNÇÕES ADICIONAIS

Certas funções de apoio estão sempre disponíveis: o Nanosuit apresenta uma botija de oxigénio que é activada automaticamente assim que submerge na água, permitindo ao utilizador respirar debaixo de água durante um tempo limitado. Está também equipado com o modo Night Vision (Visão Nocturna) (premir **I** para activar ou desactivar esta função). Este elemento é abastecido por uma fonte de alimentação independente que se esgota rapidamente. Aparece um indicador de energia da Visão Nocturna no canto superior direito do HUD, indicando quanta energia/tempo de utilização resta.

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Para maximizar a sua eficácia em combate, escolha a melhor arma para a missão com a configuração certa e a munição adequada. Acrescente à gama que lhe está disponível comprando armas extra durante a sua missão (consulte a lista abaixo) – estas podem também ser utilizadas para retirar peças para utilização na modificação de armas (consultar a pág. 18).

- Percorra as armas disponíveis deslocando a roda do rato ⇳ ou utilize os atalhos do teclado (consulte *Controlos Completos>Armas* na pág. 5). Percorra as granadas premindo **H**.
- Certas armas só são transportadas pelas forças do EPC – derrotar combatentes inimigos é uma forma de obter estas armas, mas um assalto camuflado a uma base inimiga pode ser igualmente produtivo.

PISTOL (PISTOLA)

Esta é a pistola mais avançada disponível. O seu pouco peso e facilidade de utilização permite-lhe duplicar a sua capacidade de fogo equipando uma em cada mão.

Capacidade do Cartucho: 20



SUBMACHINE GUN (METRALHADORA PORTÁTIL)



Um metralhadora portátil comum que oferece um poder de fogo impressionante. O seu potencial para modificações aumenta as capacidades dela.

Capacidade do Cartucho: 50

SHOTGUN (CAÇADEIRA)

Oferece um poder de fogo devastador a curta distância, apesar do seu pouco peso. O mecanismo accionado por bomba e o sistema de regulação do coice garantem um disparo rápido, suave e preciso.

Capacidade do Cartucho: 8



SCAR



Esta espingarda de assalto em combate híbrida é a arma de Forças Especiais mais avançada do mundo. Leve mas poderosa, a sua principal função é a gama de acessórios disponível, que a transformam numa arma extremamente versátil.

Capacidade do Cartucho: 40

FY71

Arma padrão das forças do EPC, esta espingarda de assalto oferece grande facilidade de utilização bem como um poder de fogo moderado e um grande potencial para modificação. Embora a FY71 seja menos eficaz que a SCAR, a grande disponibilidade de munições adequadas para ela em território do EPC torna-a numa escolha útil durante uma missão.

Capacidade do Cartucho: 30



PRECISION RIFLE (ESPINGARDA DE PRECISÃO)



Uma espingarda de atirador furtivo extremamente eficaz que suporta uma vasta gama de alcances, permitindo disparos precisos a diferentes distâncias. O característico estrondo bastante barulhento do seu tiro individual não pode ser silenciado, portanto são vitais uma posição de disparo segura e um caminho de evacuação eficaz.

Capacidade do Cartucho: 10

MINIGUN
(MINIMETRALHADORA)

Um verdadeiro peso pesado das armas, em todos os sentidos: sem o aumento de força fornecido pelo Nanosuit, a utilização em mão desta arma seria impossível. Capaz de fornecer um ritmo de disparo letal, é uma escolha fantástica para limpeza de áreas. Para uma maior velocidade de movimentos e redução do coice, defina o Nanosuit para o modo Força.

Capacidade do Cartucho: 500





GAUSS RIFLE
(ESPINGARDA GAUSS)

Utiliza impulsos electromagnético para hiper-acelerar os projécteis até uma velocidade próxima da da luz. A derradeira arma dos atiradores furtivos, a Espingarda Gauss é capaz de eliminar unidades inimigas a grandes distâncias.

Capacidade do Cartucho: 5

MISSILE LAUNCHER
(LANÇA MÍSSEIS)

Com instalação no ombro e um sistema de navegação de terceira geração, esta arma elimina tanques, helicópteros ou quaisquer outros veículos inimigos que se atravessem no seu caminho. O seu peso torna difícil as manobras e não pode ser utilizada na posição Deitado, portanto é essencial encontrar um ponto de disparo seguro. Cada lança mísseis vem pré-carregado - uma vez disparados os três mísseis, deite-o fora e descubra um novo.

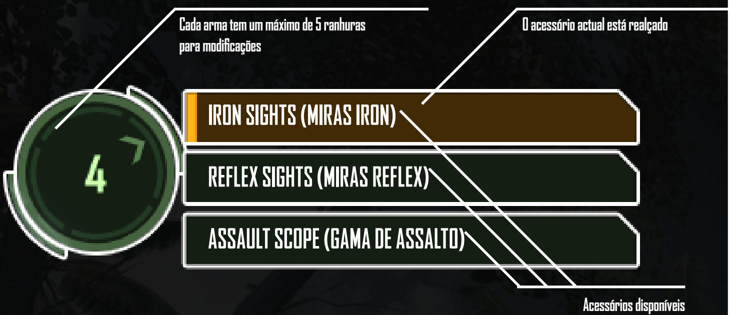
Capacidade de Mísseis: 3



MODIFICAÇÃO DE ARMAS

Modifique as suas armas com uma vasta gama de acessórios para lidar com todos e quaisquer inimigos com que se depare. O seu kit incluí o básico, tal como silenciadores e miras permutáveis, mas as armas obtidas durante a sua missão podem fornecer uma vasta gama de acessórios que lhe darão maior escolha. O nível de modificações disponíveis varia de arma para arma – a espingarda SCAR é uma escolha altamente personalizável.

- Prima **C** ou seleccione o ícone da arma a partir do visor do Nanosuit para abrir este menu. Volte a premir **C** para o fechar.



Para percorrer as opções de acessórios listados para cada ranhura, prima a tecla correspondente ao número da ranhura. Pode também clicar sobre o nome de um acessório para o equipar.

- Todos os acessórios são para armas do tipo Espingarda, a não ser que o contrário esteja indicado.

Reflex Sight (Mira Reflex)	Adequada para alvos entre curta e média distância - especialmente em movimento, uma vez que o ponto vermelho holográfico compensa o movimento da arma.
Assault Scope (Gama de Assalto)	Uma gama simples com mira e zoom limitado - ideal para espingardas de assalto.
Sniper Scope (Gama de Atirador Furtivo)	Uma gama de longa distância mais avançada, que oferece dois níveis de zoom e um indicador de distância.
Flashlight Module (Módulo Lanterna)	Uma lanterna montável - ilumina alvos mas identifica também a localização do utilizador.
Laser Pointer Module (Módulo Ponteiro Laser)	Projecta um laser vermelho para confirmação de alvos. Tal como no caso da lanterna, a sua grande visibilidade torna-o fácil de localizar.

Grenade Launcher Attachment (Acessório Lança Granadas)	Equipa armas do tipo das espingardas de assalto com um lança granadas.
Tactical Attachment (Acessório Táctico)	Equipa munição táctica ilimitada, o que debilita o pessoal inimigo durante 60 segundos.
Silencer (Silenciador)	(Espingarda ou Pistola) Estes abafam o som e brilho dos disparos. Há diferentes silenciadores disponíveis para armas do tipo de pistolas ou de espingardas.

Dica: Os silenciadores são mais adequados para ataques a curta distância pois reduzem significativamente a potência do disparo, especialmente a grandes distâncias.

Laser/Light Module (Módulo Laser/Luz)	**(apenas Pistola)** Uma unidade de combinação que inclui as funcionalidades da Lanterna e do Ponteiro Laser num só acessório para Pistolas.

MUNIÇÕES

As munições podem ser obtidas da mesma forma que as armas: de inimigos derrotados e das suas respectivas bases. Apanhe armas descartadas para recolher quaisquer munições carregadas. Diferentes armas requerem, obviamente, diferentes munições, portanto poupe os cartuchos e esteja preparado para mudar de arma.

Dica: Pode ser encontrada Incendiary Ammo (Munição Incendiária) para a FY71 em certos campos do EPC.

OUTRAS ARMAS

Fragmentation Grenades (Granadas de Deflagração)	Despedaça-se em estilhaços letais – a melhor escolha para ataques anti-pessoal.
Smoke Grenades (Granadas de Fumo)	Fornecem cobertura e podem ser utilizadas para obrigar inimigos a sair de esconderijos.
Flashbangs (Explosões de Luz)	Criam uma explosão de luz ofuscante que desorienta o pessoal inimigo.
Explosives (Explosivos)	Explosivo plástico comum, multiusos. Equipe-o e depois clique com o botão do lado esquerdo do rato para o colocar. Clique com o botão do lado direito para passar para o detonador, depois clique com o botão do lado esquerdo para utilizar o detonador.

- Para atirar uma granada, manter premido e depois largar **G**. Para ajustar o alcance, altere o ângulo de lançamento deslocando o rato ⇳. Mude para o modo Força para aumentar o alcance. Para alternar entre os diferentes tipos de granada, prima **H**.

VEÍCULOS

Uma vez que fornecem transporte, força de ataque e um certo grau de protecção do fogo inimigo, qualquer veículo que controle pode dar-lhe uma vantagem táctica. Em veículos que apresentem um visor de aviso (HUD) incorporado, o HUD do seu Nanosuit fica sincronizado com este para um controlo fácil.

- Para utilizar um veículo, aproxime-se de uma das portas deste e prima **F**.
- Utilize as teclas de movimento (**W**, **A**, **S**, **D**) para conduzir.
- Altere a visão a partir do interior do veículo premindo **F1**.

Quando está num veículo, são adicionados três indicadores extra ao HUD:

Position indicator (Indicador de Posição) – os pontos brancos representam as posições disponíveis dentro de um veículo. A sua posição actual está indicada por um ponto verde.

Speed (Velocidade) – apresenta a velocidade do veículo em MPH (ou Nós no caso de embarcações marítimas).

Damage (Dano) – apresenta os danos sofridos pelo veículo, em percentagem.

- Mude de posição premindo a tecla numérica correspondente. Em geral, **1** corresponde a posição de condutor e **2** corresponde ao lugar do atirador.

ARMAS DE VEÍCULOS

Coloque-se na posição para controlar quaisquer armas disponíveis. Desloque o rato ⇳/⇔ para apontar a arma e clique com o botão do lado esquerdo para disparar a arma principal (clique com o botão do lado direito para disparar a arma secundária, quando disponível). Muitas armas de veículos têm munições ilimitadas mas sobreaquecerão quando utilizadas continuamente – as armas afectadas têm de arrefecer antes de poder voltar a disparar.

Light Tactical Vehicle/Boat (Veículo Táctico Ligeiro/Barco)	Clique com o botão do lado direito para disparar a metralhadora incorporada em ambos estes veículos. Com o nível de dificuldade Fácil ou Normal seleccionado, pode disparar do lugar do condutor, mas no nível Difícil ou Delta, tem de estar na posição do atirador para utilizar a metralhadora.
Tank (Tanque)	A partir do lugar do condutor pode disparar mísseis (clique com botão do lado esquerdo) e a minimetralhadora (clique com botão do lado direito). Aparece um pesquisador de alcance no HUD para o ajudar a avaliar a distância ao apontar: desloque o rato para cima para levantar o canhão da arma no caso de disparos a maior distância. A partir do lugar do atirador, clique com o botão do lado esquerdo para disparar a metralhadora e clique com o botão do lado direito para utilizar o zoom.
VTOL/Helicopter (VTOL/Helicóptero)	A partir do lugar do piloto tem mísseis e uma metralhadora aérea de alto calibre à sua disposição. Utilize o bloqueio de alvo incorporado para efectuar ataques precisos com os mísseis.

GUARDAR E CARREGAR

O seu progresso é guardado automaticamente quando alcança um ponto de verificação na missão. Pode também escolher guardar manualmente através de um dos dois seguintes métodos:

- Para fazer uma Quick Save (Gravação Rápida), prima **F5**. Só pode ter um ficheiro de Gravação Rápida, por isso se voltar a utilizar a Gravação Rápida, a sua Gravação Rápida anterior será substituída.
- Prima **ESC** para abrir o menu de pausa, seleccione LOAD/SAVE (Carregar/Guardar) e depois SAVE GAME (Guardar Jogo). Escolha um espaço para guardar, introduza um nome para a sua gravação, caso o pretenda, depois seleccione SAVE (Guardar).

Se morrer durante a sua missão, o último ficheiro de gravação criado é carregado automaticamente. Pode também carregar a sua última Gravação Rápida a qualquer momento premindo a tecla de Carregamento Rápido (**F8** por predefinição).

- Para seleccionar um ficheiro a carregar durante o jogo, prima **ESC** para abrir o menu de pausa e escolha LOAD/SAVE>LOAD GAME (Carregar/Guardar>Carregar Jogo) e depois seleccione um ficheiro guardado para carregar. Em alternativa, a partir do menu principal, escolha LOAD/SAVE (Carregar/Guardar) e depois siga as instruções acima.

  Nota: Só pode carregar ficheiros guardados que tenham sido criados no perfil actualmente seleccionado.

OPÇÕES

Seleccione OPTIONS (Opções) a partir do menu principal/menu de pausa, depois faça ajustes nas GAME SETTINGS (Definições de Jogo) e nas SYSTEM SETTINGS (Definições de Sistema), ou escolha MOUSE & KEYBOARD SETUP/GAMEPAD SETUP (Configuração de Rato e Teclado/Configuração de Comando) para ver ou ajustar as definições de controlo. A maior parte das opções explica-se a si mesma, mas aquelas que requerem uma clarificação encontram-se detalhadas abaixo.

GAME SETTINGS (DEFINIÇÕES DE JOGO)

WEAPON INERTIA (Inércia da Arma)	Desloque a barra deslizante para a esquerda/direita para reduzir/aumentar a quantidade de movimento da arma no ecrã. Um maior atraso pode parecer mais realista.

MOUSE & KEYBOARD SETUP (CONFIGURAÇÃO DE RATO E TECLADO)

LOOK/MOVE> SMOOTH MOUSE (Olhar/Mover> Rato Suave)	Clique na caixa de verificação para activar o Rato Suave. Isto equilibra os movimentos de rato mais bruscos mas, como resultado, pode tornar mais lento o seu movimento no ecrã.

SYSTEM SETTINGS (DEFINIÇÕES DE SISTEMA)

GRAPHICS> OPTIMAL SETTINGS (Gráficos> Definições Ideais)	A forma mais simples de tirar o melhor proveito da experiência Crysis no seu PC: as definições de gráficos mais adequadas para a sua máquina serão auto-detectadas.

Nota: Pode também alterar as opções de gráficos manualmente – escolha SYSTEM SETTINGS>ADVANCED (Definições de Sistema>Avançadas) e ajuste as definições listadas utilizando os menus pendentes.

MULTIJOGADOR

Seleccione MULTIPLAYER (Multijogador) a partir do menu principal para enfrentar outros jogadores online (consulte a pág. 23) ou numa rede local (consulte a pág. 24). Junte-se a ou seja anfitrião de um jogo de Instant Action (Acção Instantânea) ao estilo de um deathmatch (combate mortífero) (consulte a pág. 23) ou um desafio mais estratégico em Power Struggle (Luta por Poder) (consulte a pág. 23).

> **Nota:** Salte directamente para um jogo online seleccionando QUICK GAME (Jogo Rápido). Por predefinição, isto emparelha-o automaticamente com um servidor de Instant Action (Acção Instantânea). Pode ajustar as opções de selecção de um Jogo Rápido a partir do menu principal/menu de pausa seleccionando OPTIONS>GAME SETTINGS>QUICK GAME OPTIONS (Opções>Definições de Jogo>Opções de Jogo Rápido).

EXCLUSIVOS DE MULTIJOGADOR

Certas armas e tipos de equipamento só estão disponíveis em modos Multijogador – utilize a tecnologia humana e alienígena em seu benefício.

TAC Launcher (Lançador TAC)	A derradeira arma de destruição de tecnologia humana – dispara uma ogiva nuclear miniatura para devastação completa numa escala local.
Molecular Accelerator (Acelerador Molecular) (MOAC)	Transforma a humidade do ar em estilhaços de gelo que são disparados a alta velocidade para penetrar o alvo.
Acessório Molecular Arrestor (Travão Molecular) (MOAR)	Melhora o MOAC para que possa disparar um raio de gelo que congela tudo aquilo em que acerte.
Laser/Light Module (Módulo Laser/Luz)	Este módulo que combina o ponteiro laser e a lanterna está disponível tanto para pistola como para espingarda em jogos multijogador.
Nano Disruptor Grenade (Granada Nano-Disruptor)	Liberta um impulso electromagnético que desactiva temporariamente a funcionalidade do Nanosuit em todo o pessoal que se encontre no seu perímetro de detonação.
Claymore	Quando despoletada, esta mina anti-pessoal dispara uma explosão mortal de fragmentos numa direcção, para diante da sua posição.
Mine (Mina)	Um simples explosivo de largar e esquecer, despoletada pelo contacto - ideal para danificar veículos.
Electronic Lockpick (Arromba Fechaduras Electrónico)	Não pode utilizar veículos inimigos sem arrombar as respectivas fechaduras – utilize este instrumento para roubar veículos vazios.
Portable Radar (Radar Portátil)	Apresenta durante algum tempo no Radar Táctico a localização de todas as unidades inimigas num raio limitado, permitindo à sua equipa vê-las.
Repair Torch (Facho de Reparação)	Concerta veículos danificados - tem de sair do veículo para utilizar este instrumento.

> **Nota:** Para além disto, estão disponíveis armas extra em alguns veículos nos jogos Multijogador.

POWER STRUGGLE (LUTA POR PODER)

Combine escolhas estratégicas com devastação de fogo rápido no inimitável modo Luta por Poder. Voluntarie-se como recruta Americano ou do EPC e junte-se à batalha das suas forças para desenvolver novos armamentos, recuperar e desenvolver tecnologia alienígena - e depois aniquilar o quartel-general inimigo.

- Destruir o QG inimigo assegura sempre a vitória. Para além disso, pode definir um Kill Limit (Limite de Baixas) para atribuir a vitória à equipa que conseguir matar um determinado número de inimigos, ou um Time Limit (Tempo Limite) para restringir a duração do jogo, com a vitória a ser atribuída à equipa com a pontuação mais elevada quando o Tempo Limite for atingido.

  Dica: Escolha MULTIPLAYER>TUTORIAL (Multijogador>Tutorial) a partir do menu principal para ver um guia vídeo do modo Luta por Poder.

Capture um Prototype Laboratory (Laboratório de Protótipos) e depois conquiste o controlo de locais de quedas de veículos alienígenas para lhe dar energia e produzir armas avançadas. Ganhe o comando de fábricas de Vehicle (Veículos), War (Guerra) e Air (Ar) para ter acesso a diferentes veículos que o ajudam no seu combate, e capture Strategic Bunkers (Bunkers Estratégicos) para posições estratégicas defensáveis. Pode também comprar munições e armas aí.

- Provocar baixas e ganhar pontos de captura dão-lhe Prestige (Prestígio), o qual pode gastar em maior e melhor equipamento em BuyZones (Zonas de Compra).

  Dica: Apenas três peças de equipamento são suficientemente fortes para destruir o QG inimigo: o Tanque Singularity, o Tanque TAC e o Lançador TAC.

INSTANT ACTION (ACÇÃO INSTANTÂNEA)

Salte directamente para a acção com as forças Americanas numa batalha clássica death-match (combate mortífero) pela supremacia, com um máximo de 32 jogadores. Sem tempos mortos e um jogo simples de mata ou morre, a Acção Instantânea é a sua melhor escolha para um desafio de combate puro.

INTERNET GAME (JOGO PELA INTERNET)

Seleccione INTERNET GAME (Jogo pela Internet) no menu Multijogador e junte-se a um jogo online para combater jogadores de *Crysis* de todo o mundo. Quando tiver criado uma Conta (consulte *Criação de Conta* mais abaixo), siga as instruções detalhadas na secção do Lobby Screen (Ecrã Sala de Espera) na pág. 24 para juntar-se a ou criar um Jogo pela Internet.

É NECESSÁRIO REGISTAR-SE NA GAMESPY PARA ACEDER ÀS FUNCIONALIDADES ONLINE. É NECESSÁRIA UMA LIGAÇÃO À INTERNET. OS TERMOS ONLINE PODEM SER ENCONTRADOS EM WWW.GAMESPY.COM

CRIAÇÃO DE CONTA

Antes de poder jogar online, tem de criar o seu Account Login (Início de Sessão de Conta) exclusivo – isso criará uma conta GameSpy para si. No ecrã de Account Login (Início de Sessão de Conta), seleccione NEW ACCOUNT (Nova Conta), introduza a informação pedida e prima CREATE (Criar) para criar a sua nova Conta.

- Se já tiver uma conta GameSpy, introduza o seu Login Name (Nome de Início de Sessão) e Password (Palavra-passe) quando tal lhe for pedido. Se não se conseguir lembrar da sua palavra-passe, clique em FORGOT PASSWORD (Esqueci-me da Palavra-passe) e siga as instruções para receber uma nova.

JOGO EM REDE LOCAL

Desafie jogadores para um jogo multijogador através de uma ligação LAN. Para se juntar a ou criar um jogo de Rede Local, siga as instruções detalhadas na secção Lobby Screen (Ecrã Sala de Espera) (consulte a pág. 24).

LOBBY SCREEN (ECRÃ SALA DE ESPERA)

A lista do servidor apresenta informações acerca de servidores disponíveis, conforme detalhado pelos cabeçalhos que aparecem no ecrã. A coluna à esquerda indica (da esquerda para a direita) se os servidores estão locked (bloqueados), ranked (classificados), na sua favourites list (lista de favoritos) ou a executar Punkbuster. Realce um servidor para ver mais detalhes na caixa Server Info (Informação do Servidor) à esquerda. Para filtrar a gama de servidores utilize a opção FILTERS (Filtros) ou, num Jogo pela Internet, clique nos separadores para ver ALL SERVERS (Todos os Servidores), os seus FAVORITE SERVERS (Servidores Favoritos) (seleccionados clicando em ADD SERVER TO FAVORITES (Adicionar Servidor aos Favoritos)) ou servidores RECENTLY PLAYED (Recentemente Utilizados em Jogo).

- Num Jogo pela Internet, seleccione o separador CHAT para ver ou juntar-se a uma sala de chat.

Para se juntar a um jogo existente, realce um servidor na lista e clique em JOIN SERVER (Juntar-se ao Servidor). Em alternativa, clique em CONNECT TO IP (Ligar a IP) e depois introduza o IP address (endereço de IP), Port number (número de Porta) e Password (Palavra-passe).

Para criar um novo jogo, seleccione CREATE GAME (Criar Jogo) e depois ajuste as opções para configurar o jogo.

- Defina a map Rotation (Rotação do mapa) escolhendo Instant Action (Acção Instantânea) ou Power Struggle (Luta por Poder) no menu pendente, realçando o nome de um mapa e clicando em ADD TO ROTATION (Adicionar à Rotação). Realce um mapa na lista Rotation (Rotação) para ver e ajustar as suas definições na caixa abaixo.

Quando tiver ajustado as restantes definições, clique em START GAME (Iniciar Jogo) para iniciar a acção.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

CENTRO DE ASSISTÊNCIA ONLINE

Se está a ter dificuldades ao executar este jogo, visite o nosso Centro de Assistência Online em **http://support.electronicarts.co.uk** onde poderá ver os mais recentes FAQs de resolução de problemas e enviar-nos as suas perguntas sobre assistência técnica online.

Para dicas de resolução de problemas relacionados com EA Link, certifique-se de que o EA Link está a ser executado, depois escolha HELP (Ajuda) no topo da janela do EA Link para visitar a secção de Ajuda.

ASSISTÊNCIA OFFLINE

Este jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para o ajudar a resolver o seu problema. Poderá encontrar o ficheiro de Assistência Técnica na mesma pasta do jogo. Também pode obter assistência através da nossa equipa de Assistência ao Cliente (consulte *Apoio a Clientes* na pág. 27).

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.

Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.

- Se está a executar a **versão em disco** deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com** para transferir a versão mais recente do DirectX.

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- Se possui a **versão em disco** deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano ou o seu Antivírus que estão a ser executados no Windows. No Entanto, certifique-se de que reinicia a sua aplicação Antivírus quando acabar de jogar o jogo.

JOGAR ON-LINE ATRAVÉS DE UM ROUTER OU FIREWALL

Este jogo utiliza as seguintes portas de rede para jogar on-line. Se está a executar uma firewall (por exemplo, a firewall de software do Windows ou uma firewall de hardware) certifique-se de que está configurada para comunicar através destas portas:

Tipo	Remoto
UDP	**64087**
TCP	**29900-29901**
TCP	**28910**
TCP	**6667**
TCP	**28901**
TCP	**28910**
UDP	**27900-27901**
TCP	**443**
TCP	**80**

REENCAMINHAMENTO DE PORTAS

Se está ligado à Internet através de um router, configurar o reencaminhamento de Portas pode resolver muitos problemas de ligação à rede. Todos os routers possuem métodos próprios para configurar o reencaminhamento de portas, mas os passos seguintes deverão ajudá-lo:

1. Aceda ao painel Admin do seu router. A maior parte dos routers possuem uma interface com base na web com o qual é possível configurar o reencaminhamento de portas. As convenções de nomenclatura são diferentes para cada router, mas procure referências a Port Forwarding, Services, Virtual Servers, Inbound Services, Applications ou Gaming.
2. Depois é necessário criar novas regras para reencaminhar os números de porta indicados acima para o endereço de IP do seu PC. Poderá encontrar o endereço de IP do seu PC através do menu Iniciar do Windows: Clique em START (Iniciar) > RUN... (Executar...) e escreva **cmd**. Clique em OK.
3. Na linha de comando, escreva **ipconfig** e prima ENTER. As suas definições básicas de rede são apresentadas juntamente com o endereço de IP.

Uma definição típica de Reencaminhamento de Portas tem este aspecto:

Port – 3658, **Protocol** – UDP, **Traffic** – Incoming, **Forwarded to** – [o seu endereço de IP – por exemplo 192.168.1.3]

DMZ

Os routers costumam ter uma opção para colocar o PC numa DMZ (De-Militarised Zone). Em termos de router doméstico, isto significa que todas as portas de entrada serão reencaminhadas para o seu PC. Isto provavelmente resolverá quaisquer problemas de conectividade, mas perderá quaisquer protecções de segurança oferecidas pelo router.

Para obter mais informações acerca de firewalls, reencaminhamento de portas e DMZs, leia os nossos conselhos no nosso Centro de Assistência On-line e **http://support.electronicarts.co.uk**

APOIO A CLIENTES

O seu jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para ajudar a resolver um eventual problema que esteja a sentir. Indica soluções para as dificuldades mais comuns que podem surgir quando instala ou está a jogar o jogo.

Se já instalou o jogo, clique no botão **Iniciar** do Windows e indique onde se encontra o jogo instalado através de **Programas** > (ou **Todos os programas**>). O ficheiro de Suporte Técnico encontra-se na mesma pasta do seu jogo. Consulte primeiro este ficheiro, para tentar obter a solução para o seu problema antes de contactar o Apoio a Cliente EA.

Se ainda precisa de instalar o jogo, siga as instruções apresentadas:

Para executar o ficheiro de Suporte Técnico (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade de disco.
2. Clique em **Iniciar** e seleccione **Executar...**.
3. Na caixa de diálogo **Executar**, escreva **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm**, a seguir, clique em OK (altere para a letra correcta se a unidade de disco não corresponder à letra '**D:**').

Para saber se está a cumprir os requisitos mínimos apresentados na embalagem do jogo, existe um utilitário denominado **dxdiag** que detecta as características de hardware do seu sistema e organiza esta informação que é apresentada num relatório pormenorizado. Este relatório também vai ajudar o Apoio a Clientes EA a solucionar o seu problema de forma mais rápida.

Para obter a informação do sistema:

1. Clique em **Iniciar**, seleccione **Executar...** e escreva **dxdiag** na caixa de diálogo Executar e, em seguida, clique em **OK**.
2. Clique em **Guardar Toda a Informação...** para guardar uma cópia do relatório para visualizar e imprimir. Certifique-se de que tem este relatório quando contactar o Suporte Técnico EA.

   Nota: O Suporte Técnico não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone **707 200 712**.

> **Nota:** O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço **Suportept@ea.com**.

MANTENHA-SE A PAR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES DA EA!

Sugerimos-lhe que se registe no site **www.portugal.ea.com** para receber todas as notícias e novidades da Electronic Arts, passando também a receber a newsletter oficial da EA na sua caixa de correio electrónica.

Nota: se adquiriu este jogo através do EA Link, poderá aceder ao Contrato de licença de Utilizador Final em **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

GARANTIA

Nota: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Link.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afectos. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

EA001605218MT